

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi yang sangat pesat tentunya mempunyai dampak negatif, termasuk perkembangan *game online* yang dapat menyebabkan kecanduan pada anak usia sekolah. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses dan dimainkan oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2012).

Efek buruk dari *game online* adalah *agresi*, cedera fisik, dan kecanduan (Sherry JL & Griffiths et al., 2013). Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa anak remaja yang kecanduan *game online* mengalami performa akademis yang buruk (Lee, Yu & Lin, 2012). Para pakar psikologi Amerika sepakat menyatakan kekhawatiran mereka terhadap efek negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah orang yang sangat gemar bermain *game online*, dimana harus segera diatasi (Tadris, 2013).

Di zaman teknologi digital seperti sekarang, banyak anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game online. Mereka bahkan sudah bisa dikategorikan kecanduan, ketimbang berinteraksi dengan teman-temannya secara langsung.

Linzi Band (Kompas, 2017), pengajar program *Social and Emotional Thinking* (SET) di *Australian Independent School* (AIS), pada workshop 'Pentingnya Mencegah Anak Kecanduan Game Online' yang digelar AIS di Jakarta, Rabu (7/12/2016), mengatakan bahwa orang tua seringkali tidak menyadari bahwa waktu berlebih yang dihabiskan anak-anak untuk bermain game dapat membawa dampak negatif terhadap masa depan mereka. jika tidak dihiraukan, kecanduan game online dapat berdampak buruk dalam waktu dekat maupun jangka panjang. Dalam waktu dekat anak yang kecanduan akan mengalami gangguan tidur, kurang nafsu makan, mengisolasi diri dan lupa waktu. Sedangkan efek jangka panjang, kecanduan ini dapat menyebabkan tingkat kesehatan anak turun akibat kurang tidur dan makan, yang juga bisa menjadikan anak lebih emosional dan tidak bisa konsentrasi terhadap akademiknya. Anak juga bisa mengalami depresi dan memiliki tingkat kemampuan bersosialisasi yang terus menurun," kata Linzi.

Kecanduan *game online* telah dikenal secara internasional, kecanduan bermain game rencananya akan diklasifikasikan sebagai salah satu gangguan kesehatan mental pada tahun 2018 (CNN, 2017). Wacana ini dikemukakan oleh Badan kesehatan Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) atau *World Health Organisation* (WHO). Hal ini disebutkan dalam sebuah dokumen yang masih berbentuk draft. ICD (*International Classification of Disease*) memberikan panduan standar diagnostik untuk tujuan epidemiologi, manajemen kesehatan dan klinis milik WHO. Dalam draf tersebut, WHO juga menjelaskan bahwa tidak semua game bersifat adiktif atau memberi dampak buruk bagi kesehatan

mental pemainnya. Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan *game online* adalah (10.15%), sebagai perbandingan di Korea 2.4% pada anak usia sekolah dan 10.2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan (Jap et al, 2014).

Seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari (Kusumadewi, 2012) bahkan 39 jam dalam seminggu (Young, 1998) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chen & Chou; Chou & Hsiao, dalam Chou, et al., 2005) untuk memainkan game online. Pola asuh orang tua memanjakan dan memberikan apa yang diinginkan anak juga merupakan salah satu faktor pemicu kecanduan game (Tjhin Wiguna, 2013).

Dewasa ini, minat masyarakat terhadap game online dapat dilihat dari semakin banyaknya usaha warung internet di Indonesia. Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti, terdapat lima warung internet khusus *game online* di Wilayah Kecamatan Magetan dengan rata-rata pelanggannya mayoritas adalah anak usia sekolah. Ketika peneliti melakukan observasi, ditemukan enam anak usia sekolah yang memenuhi kriteria sebagai pecandu game online. Berdasarkan hal tersebut diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana gambaran sebenarnya dari perilaku anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan yang mengalami kecanduan permainan *game online*.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus :

1. Tujuan Umum : Mendeskripsikan atau menggambarkan perilaku anak usia sekolah di Wilayah Magetan yang kecanduan *game online*.
2. Tujuan Khusus :
 - a. Mendeskripsikan durasi bermain anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan dalam bermain *game online* .
 - b. Mendeskripsikan jenis permainan *game online* yang sering dimainkan anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan yang mengalami kecanduan *game online*.
 - c. Memberikan gambaran distribusi usia anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan yang kecanduan *game online*.
 - d. Mendeskripsikan hubungan antara masalah keluarga dan sosial dengan anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan yang kecanduan *game online*.

- e. Memberikan gambaran tentang motivasi bermain pada anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan yang kecanduan *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian dapat menggambarkan perilaku anak usia sekolah kecanduan permainan *game online* di Wilayah Kecamatan Magetan, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya.

2. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya untuk menambah ilmu pengetahuan terutama bagi orang tua yang mempunyai anak usia sekolah, semoga bisa menambah ilmu pengetahuan yang baik untuk mendidik anaknya agar tercipta kesehatan mental anak yang sehat secara jasmani dan rohani.

3. Pendidikan dan Ilmu Keperawatan

Menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang kesehatan mental pada anak, tentang faktor-faktor apa saja yang bisa mempengaruhi anak usia sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan kecanduan *game online*.

E. Penelitian Sejenis

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ambarsari, Rini Trias (2012), dengan judul “Hubungan Lama Permainan *Game Online* Dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun Di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar.”

Jenis penelitian adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Jumlah responden penelitian sebanyak 68 anak dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Instrument penelitian menggunakan kuesioner. Kesimpulan penelitian adalah ada hubungan yang signifikan antara lama permainan *game online* dengan pola tidur anak usia 10-12 tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Prayoga, Bagus (2010) “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan *Game Online*”.

Teknik analisis data yang digunakan mencari korelasi yaitu *product moment* serta analisis *crosstab* untuk mendiskripsikan frekuensi dan kategori kecanduan *game online* ditinjau dari karakteristik subjek penelitian. Hasil penelitian menyatakan bahwa kontrol diri pada subjek penelitian tergolong sedang dan kecanduan *game online* tergolong rendah. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*.